

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*quasi eksperiment*) karena melalui penelitian ini ingin dilihat keefektivan teknik permainan *Alphabet Race* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one-group pre-test post-test* dengan satu kelas eksperimen, tanpa menggunakan kelas kontrol. Hal ini dilakukan karena setiap siswa atau kelas mempunyai karakteristik yang berbeda-beda dalam tingkat pemahamannya, sehingga kelas eksperimen tidak dapat dibandingkan dengan kelas kontrol meskipun perlakuan yang diberikan sama, tingkat pemahaman yang dicapai oleh siswa akan beragam di setiap kelasnya (Sugiyono, 2008: 109). Untuk lebih jelas desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Keterangan:

- O_1 : *Pretest* (tes awal) dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal kosakata bahasa Jerman yang dimiliki siswa sebelum diberikan perlakuan dengan permainan *Alphabet Race*.
- X : *Treatment* (perlakuan) berupa pengajaran kosakata dengan permainan *Alphabet race*
- O_2 : *Posttest* (tes akhir) dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir kosakata bahasa Jerman yang dimiliki siswa setelah diberikan perlakuan dengan permainan *Alphabet Race*.

B. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu sebagai berikut:

1. Variabel bebas atau X yaitu penggunaan teknik permainan *Alphabet Race* dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Jerman.
2. Variabel terikat atau Y yaitu penguasaan kosakata.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Pasundan 1 Bandung pada semester genap tahun ajaran 2014/2015. Adapun pelaksanaan perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *Alphabet Race* yaitu terhitung mulai tanggal 23 Februari sampai 2 Maret 2015. *Pretest* dilaksanakan pada tanggal 16 Februari dan *posttest* pada tanggal 3 Maret 2014.

D. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di SMA Pasundan 1 Bandung, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IIS 4 sebanyak 32 siswa. Sampel dipilih dengan menggunakan teknik sampel purposif artinya subjek penelitian diambil dengan pertimbangan tertentu dengan anggapan sampel tersebut adalah yang paling tepat dijadikan sampel (Riduwan, 2012: 20). Pemilihan sampel dilakukan atas anjuran pihak pengajar di sekolah karena pertimbangan waktu dan merupakan subjek yang memiliki kemampuan merata.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Instrumen pembelajaran yaitu berupa rencana pembelajaran yang dijadikan sebagai acuan dalam proses pembelajaran.
2. Instrumen Tes (Instrumen Evaluasi) yaitu berupa tes tertulis yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata siswa. Jenis tes berupa

pilihan ganda. Tes yang diberikan kebanyakan diambil dari buku – buku latihan bahasa Jerman seperti, studio D, Themen Neu, dan latihan online di internet. Sebelum tes diberikan terlebih dahulu dilakukan uji coba untuk mengetahui validitas serta realibilitas soal. Uji coba instrumen dilaksanakan pada tanggal 9 Februari 2015 di kelas XI-IPA 2 dengan menggunakan sampel sebanyak 20 orang. Uji validitas instrumen menggunakan teknik *Product Moment Pearson* untuk mencari hubungan antara variable X (jumlah sampel yang menjawab benar pada setiap nomor soal) dan variable Y (jumlah jawaban benar tiap sampel untuk keseluruhan butir soal). Berdasarkan hasil uji validitas, dari 50 soal yang diujicobakan terdapat 20 soal yang dinyatakan tidak valid karena terlalu mudah.

F. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan bertahap dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menemukan masalah penelitian.
2. Melakukan kajian pustaka sesuai masalah penelitian yang ditemukan.
3. Merumuskan masalah penelitian.
4. Menyusun proposal.
5. Mengikuti seminar proposal dan menerima surat persetujuan judul skripsi.
6. Mengajukan permohonan izin penelitian.
7. Melakukan kajian pustaka sesuai dengan tema penelitian termasuk instrumen penelitian.
8. Menyusun instrument penelitian.
9. Mengumpulkan data penelitian.
10. Menganalisis data penelitian.
11. Menarik kesimpulan.
12. Menyusun laporan hasil penelitian.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan kegiatan mengumpulkan data untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah:

1. Mengumpulkan teori-teori dan materi-materi yang relevan dengan masalah penelitian. Hasil dari pengumpulan teori dan materi ini digunakan sebagai acuan dalam melakukan penelitian.
2. Tes awal (*pretest*) dilakukan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata awal siswa.
3. Tes akhir (*posttest*) dilakukan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata siswa setelah penerapan teknik permainan *Alphabet Race*.

H. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data merupakan kegiatan menganalisis dan mengolah data yang sudah diperoleh dari hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Berikut merupakan langkah-langkah pengolahan data yang akan dilakukan:

1. Memeriksa dan menganalisis hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*).
2. Melakukan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas data yang telah diperoleh.
3. Menguji signifikansi perbedaan rata-rata dengan menggunakan uji t untuk dua data dari sampel yang sama dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

Dengan keterangan:

Md	: Mean dari perbedaan tes awal dan tes akhir
xd	: Deviasi masing-masing subjek (d-Md)
$\sum x^2 d$: Jumlah kuadrat deviasi
N	: Subjek

I. Perumusan Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \mu SsP = \mu SbP$$

$$H_1 : \mu SsP \neq \mu SbP$$

Keterangan:

μSsP : kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman setelah perlakuan (*posttest*)

μSbP : kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman sebelum perlakuan (*pretest*)

H_0 diterima jika hasil penelitian ini membuktikan bahwa tidak terdapat perbedaan antara kosakata bahasa Jerman yang dimiliki siswa sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan *Alphabet Race*. Sebaliknya, H_1 diterima dan H_0 ditolak jika terdapat perbedaan yang signifikan antara penguasaan kosakata siswa sebelum dan setelah diterapkannya teknik permainan *Alphabet Race*.